

**PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK
PENGADAAN BARANG BERBASIS WEB
(Studi Kasus : Toko Baju Free N Style)**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan
Program Strata 1, Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Adhi Prayoga
Nrp. 11.304.0310



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
SEPTEMBER 2018**

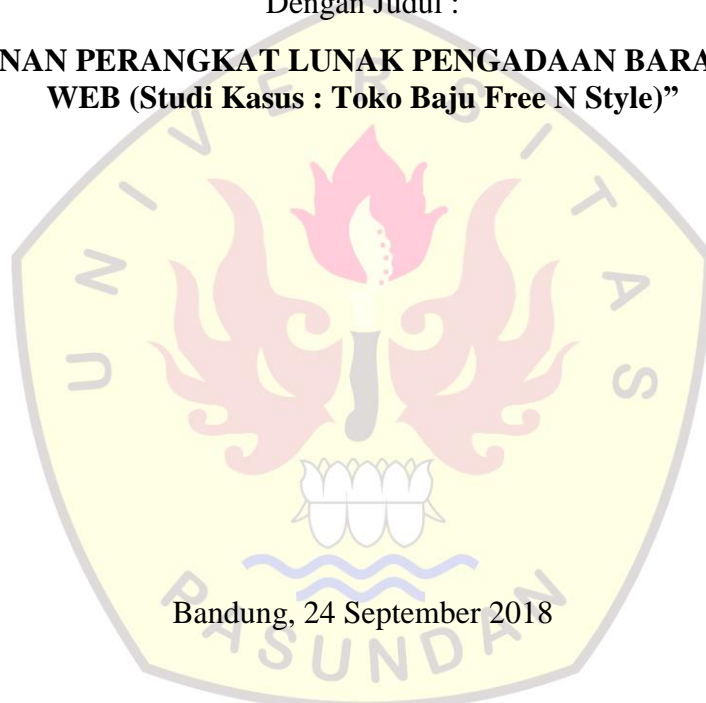
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berta acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Adhi Prayoga
NRP : 11.304.0310

Dengan Judul :

**“PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK PENGADAAN BARANG BERBASIS
WEB (Studi Kasus : Toko Baju Free N Style)”**



Bandung, 24 September 2018

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

(Dr. Ir. Leony Lidya, M.T)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya

Bandung, 24 September 2018

Yang membuat pernyataan,

Materai
6000,-

(**Adhi Prayoga**)

NRP. 11.304.0310

ABSTRAK

Banyaknya data maupun informasi yang harus diolah tidak memungkinkan dilakukan dengan menggunakan cara-cara manual. Pengolahan data yang jumlahnya sangat banyak memerlukan suatu alat bantu yang memiliki tingkat kecepatan perhitungan dan penyampaian data yang tinggi. Penerapan sistem informasi berlandaskan komputer merupakan salah satu strategi keunggulan kompetitif dalam dunia bisnis serta menjadi sebuah pilihan yang tepat untuk mewujudkan peningkatan produktivitas. Suatu hasil pengembangan sistem informasi harus mendukung aktivitas organisasi sampai jangka waktu tertentu, karena keberadaan suatu sistem informasi akan disesuaikan dengan perkembangan organisasi atau perusahaan.

Tujuan tugas akhir ini adalah membangun perangkat lunak dengan metode Waterfall dalam membangun perangkat lunak pengadaan barang yang dapat membantu pihak gudang dalam kegiatan pencatatan pengadaan barang.

Hasil dari tugas akhir ini adalah perangkat lunak pengadaan barang yang dapat menghasilkan informasi stok barang pada gudang.

KATA KUNCI : Pengadaan, Barang Masuk, Barang Keluar, Aplikasi Pengadaan Barang



ABSTRACT

The amount of data and information that must be processed is not possible by using manual methods. Very large amounts of data processing require a tool that has a high rate of calculation and data delivery.

The application of a computer-based information system is one of the strategies of competitive advantage in the business world and becomes an appropriate choice to realize productivity improvements. A result of developing an information system must support organizational activities for a certain period of time, because the existence of an information system will be adjusted to the development of the organization or company.

The purpose of this final project is to build software with the Waterfall method in building goods procurement software that can help the warehouse in recording the procurement of goods.

The result of this final project is the procurement of software that can produce inventory stock information in the warehouse.

KEY WORDS: Procurement, Logistic In, Logistic Out, Procurement Apps



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Pembuatan Tugas Akhir dengan topik **“Pembangunan Perangkat Lunak Pengadaan Barang Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Baju Free N Style)”**. Salawat berserta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., kepada keluarganya, sahabatnya dan sampai kepada kita selaku umatnya hingga akhir zaman.

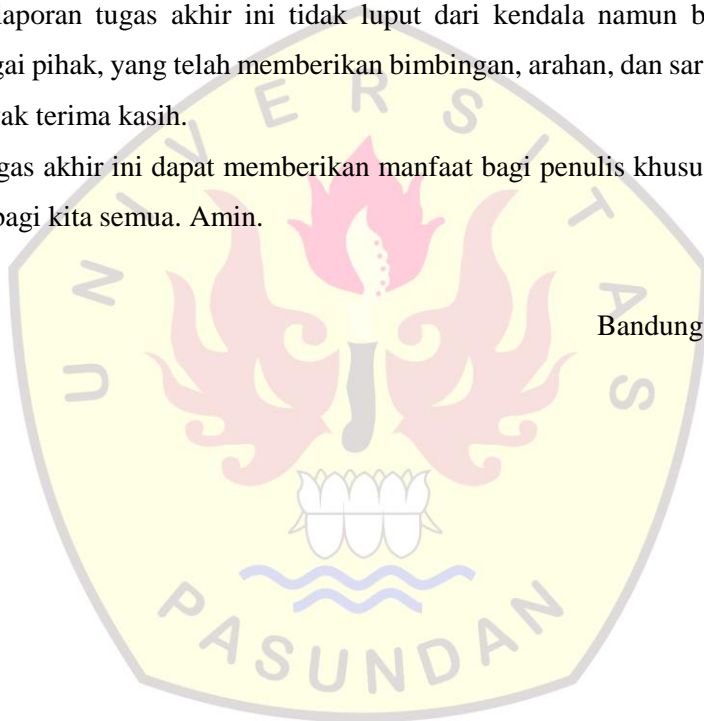
Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S-1) jurusan Teknik Informatika di Universitas Pasundan Bandung.

Didalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin, selama penulisan laporan tugas akhir ini tidak luput dari kendala namun banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan menambah ilmu pengetahuan bagi kita semua. Amin.

Bandung, 24 September 2018

Penulis



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kedua orang tua tercinta Supyan Asauri dan Yuni Catur Rahayu. yang tiada lelah memanjatkan doa dan tiada kata mengeluh memberikan dukungan materil dengan penuh keikhlasan serta kasih sayang yang tiada pernah kurang kepada penulis dan keluarga yang selalu memberikan dukungan yang tiada henti untuk penulis.
2. Ibu. Dr. Ir. Leony Lidya, M.T selaku pembimbing utama tugas akhir yang selama ini telah membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
3. Narasumber penelitian tugas akhir yang telah bersedia memberikan waktunya kepada penulis untuk melakukan wawancara terkait penelitian tugas akhir.
4. Dosen Program Studi Teknik Informatika yang selama ini mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
5. Hidayat, Jaka Cakrawala, Ilham Saiful Akbar, Dama Samudera dan rekan-rekan seperjuangan AMS yang selalu membantu dan memberikan masukan ide dari penelitian yang akan dilakukan.
6. Seluruh civitas akademik Teknik Informatika Universitas Pasundan yang selama ini telah memberikan ilmu kepada penulis.
7. Teman-teman seperjuangan, Teknik Informatika angkatan 2011 yang saling memberikan semangat dan bertukar pikiran serta ide baik dalam mengerjakan tugas akhir maupun selama penulis menempuh perkuliahan.
8. Dan kepada pihak-pihak lain yang telah begitu banyak membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR ISTILAH	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-1
1.3 Tujuan Tugas Akhir	1-2
1.4 Lingkup/batasan Tugas Akhir	1-2
1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas akhir	1-2
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	1-3
BAB 2 LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pengadaan Barang (<i>Procurement</i>)	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Pengadaan Barang (<i>Procurement</i>)	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Prinsip Dalam Pengadaan Barang (<i>Procurement</i>)	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Metode Pengadaan Barang (<i>Procurement</i>)	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Tugas Dan Tanggung Jawab Pengadaan Barang (<i>Procurement</i>) ...	Error! Bookmark not defined.
2.2 Rekayasa Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Rekayasa	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Pengertian Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Lapisan Rekayasa Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
2.3 Model Proses Pembangunan Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
2.4 Unified Modeling Language (UML)	Error! Bookmark not defined.
2.5 CodeIgniter	Error! Bookmark not defined.

2.6	Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.7	Standar Dan Kakas	Error! Bookmark not defined.
BAB 3	SKEMA PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1	Alur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Analisis Masalah dan Solusi Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Skema Analisis.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Kerangka Pemikiran Pembangunan Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
3.3	Tempat Penelitian & Objek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB 4	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1	Analisis.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Sistem Yang Sedang Berjalan	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Analisis Aktor	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
4.1.4	Kebutuhan Fungsional	Error! Bookmark not defined.
4.1.5	Kebutuhan Non Fungsional.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.6	Diagram Use Case Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.7	Skenarion Use Case.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.8	Sequence Diagram	Error! Bookmark not defined.
4.2	Perancangan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Perancangan Kelas	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Perancangan Antarmuka	Error! Bookmark not defined.
BAB 5	KONSTRUKSI	Error! Bookmark not defined.
5.1	Konstruksi	Error! Bookmark not defined.
5.1.1	Kebutuhan Konstruksi Perangkat Keras	Error! Bookmark not defined.
5.1.2	Kebutuhan Konstruksi Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
5.1.3	Struktur Folder Dan Kelas	Error! Bookmark not defined.
5.1.4	Konstruksi Kode Program Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
5.1.5	Konstruksi Data.....	Error! Bookmark not defined.
5.1.6	Konstruksi Antarmuka Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
6.1	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
6.2	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1. Kerangka Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Skema Analisis.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1. Analisis Aktor	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2. Kebutuhan Fungsional	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3. Kebutuhan Non Fungsional	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Deskripsi Use Case	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5. Penjelasan Class Diagram Pengadaan Barang	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6. Kegunaan Rancang Antarmuka Kepala Gudang.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7. Kegunaan Rancangan Antarmuka Pegawai/Bagian Gudang	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5.1. Kebutuhan Konstruksi Perangkat Keras	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5.2. Kebutuhan Konstruksi Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5.3. Struktur Folder	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5.4. Struktur Kelas	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir	1-3
Gambar 2.1 Lapisan Rekayasa Perangkat Lunak [PRE15].....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Model Process Waterfall [PRE10]	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 MVC.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1. Peta Analisis	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2. Kerangka Pemikiran Pembangunan Perangkat Lunak Pengadaan Barang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1. Diagram Aktivitas Barang Keluar.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2. Diagram Aktivitas Barang Masuk.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Diagram Use Case 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4. Diagram Sequence Tambah Barang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5. Diagram Sequence Ubah Barang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6. Diagram Sequence Tambah Supplier.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7. Diagram Sequence Ubah Supplier	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8. Diagram Sequence Permintaan Barang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9. Diagram Sequence Kelola Barang Masuk.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10. Diagram Sequence Kelola Barang Keluar.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.11. Diagram Sequence Konfirmasi Barang Masuk.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12. Diagram Sequence Konfirmasi Barang Keluar	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13. Class Diagram Pengadaan Barang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5.1. Konstruksi Data.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR ISTILAH

No	Istilah	Deskripsi
1	Framework	Kerangka kerja
2	Developer	Pengembang
3	Application	Penerapan
4	Inventory	Persediaan






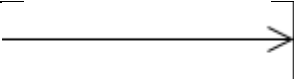
DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	A-Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN B	B-Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN C	C-Error! Bookmark not defined.

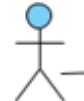




DAFTAR SIMBOL

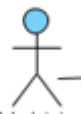

Simbol Diagram Aktivitas



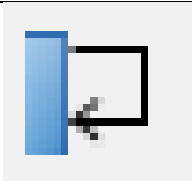


No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		Start State	Start state dengan tegas menunjukan dimulainya suatu workflow pada sebuah diagram aktivitas.
2.		End State	End state menggambarkan akhir atau terminal dari pada sebuah diagram aktivitas.
3.		Activity	Activity menggambarkan sebuah pekerjaan atau tugas dalam workflow.
4.		State Transition	State transition menunjukan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kegiatan sebelumnya.

Simbol Diagram Use Case

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		Actor	Merepresentasikan peran manusia, sistem lain atau alat untuk komunikasi dengan bagian Use Case dalam sistem.
2.		Use Case	Merepresentasikan peran manusia, sistem lain atau alat untuk komunikasi dengan bagian Use Case dalam sistem.
3.		Asosiasi	Bentuk tautan atau keterhubungan antar Use Case.

Simbol Diagram Sequence

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		Actor	Merepresentasikan peran manusia, sistem lain atau alat untuk komunikasi dengan bagian diagram sequence dalam sistem.
2.		Boundary	Merepresentasikan interaksi antar satu atau lebih actor dengan sistem/ perangkat lunak. Memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain dan

No	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
			merupakan pembatas sistem dengan dunia luar. Terdiri dari user interface, system interface dan device interface.
3.		Control	Merepresentasikan perilaku mengatur satu atau beberapa Use Case. Bersifat optional, umumnya terdapat satu kontrol pada satu Use Case yang mengontrol urutan events dalam Use Case tersebut. Menghubungkan kelas boundary dengan kelas entity.
4.		Entity	Merepresentasikan informasi yang harus disiapkan oleh sistem. Memperlihatkan struktur data sebuah sistem. Memiliki tanggung jawab utama untuk menyimpan dan mengatur informasi dalam sistem.
5.		Message to self	Simbol yang menggambarkan pengiriman pesan pada dirinya sendiri
6.		Return Message	Simbol yang menggambarkan pengiriman pesan kembali.
7.		Object Message	Simbol yang menggambarkan pengiriman pesan

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, lingkup tugas akhir, tujuan tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, serta sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Era persaingan bebas saat ini, kecepatan pengolahan dan penyampaian informasi memiliki peran yang sangat penting bagi setiap perusahaan, terutama pada perusahaan-perusahaan yang memiliki tingkat rutinitas yang tinggi dan memiliki banyak data yang harus diolah.

Banyaknya data maupun informasi yang harus diolah tidak memungkinkan dilakukan dengan menggunakan cara-cara manual. Pengolahan data yang jumlahnya sangat banyak memerlukan suatu alat bantu yang memiliki tingkat kecepatan perhitungan dan penyampaian data yang tinggi.

Penerapan sistem informasi berlandaskan komputer merupakan salah satu strategi keunggulan kompetitif dalam dunia bisnis serta menjadi sebuah pilihan yang tepat untuk mewujudkan peningkatan produktivitas. Suatu hasil pengembangan sistem informasi harus mendukung aktivitas organisasi sampai jangka waktu tertentu, karena keberadaan suatu sistem informasi akan disesuaikan dengan perkembangan organisasi atau perusahaan.

FNS merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian yang sedang berkembang, membutuhkan suatu sistem yang menunjang kegiatan pengadaan barang, baik distribusi dari supplier ke gudang, dari gudang ke toko, maupun kegiatan yang berhubungan dengan pengadaan barang.

FNS sebelumnya telah memanfaatkan teknologi berbasis web, namun belum terintegrasi nya antara satu sistem dengan yang lain mengakibatkan banyak nya masalah. Seperti ketidak sesuaian antara data produk antara toko dan gudang, kemudian banyaknya transaksi yang tidak tercatat, mengakibatkan ketimpangan kalkulasi antara jumlah barang dengan margin keuntungan. Hal ini tentu dirasakan dapat mengganggu stabilitas perusahaan.

Untuk itu penulis mengusulkan suatu aplikasi terintegrasi berupa pembangunan perangkat lunak pengadaan barang sebagai penunjang kegiatan pengadaan barang yang ada di toko FNS. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi kegiatan pengadaan barang, guna menunjang perkembangan bisnis dari perusahaan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, tugas akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana melakukan pendataan yang tepat, cepat, dan akurat.
2. Bagaimana membuat laporan yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.
3. Bagaimana cara mempermudah user dalam pengaksesan laporan dan mendapatkan informasi.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu toko dalam pengadaan barang. Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi yang dapat melakukan pendataan yang tepat, cepat, dan akurat.
2. Membangun aplikasi untuk mempermudah dalam pembuatan laporan yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.
3. Membangun aplikasi untuk mempermudah dalam pengaksesan laporan dan mendapatkan informasi.
4. Membangun aplikasi untuk pengadaan toko yang mengintegrasikan proses yang ada di dalamnya meliputi pemesanan barang dan pencatatan faktur penjualan.

1.4 Lingkup/batasan Tugas Akhir

Dari permasalahan yang timbul maka penulis membatasi beberapa permasalahan diantara-Nya :

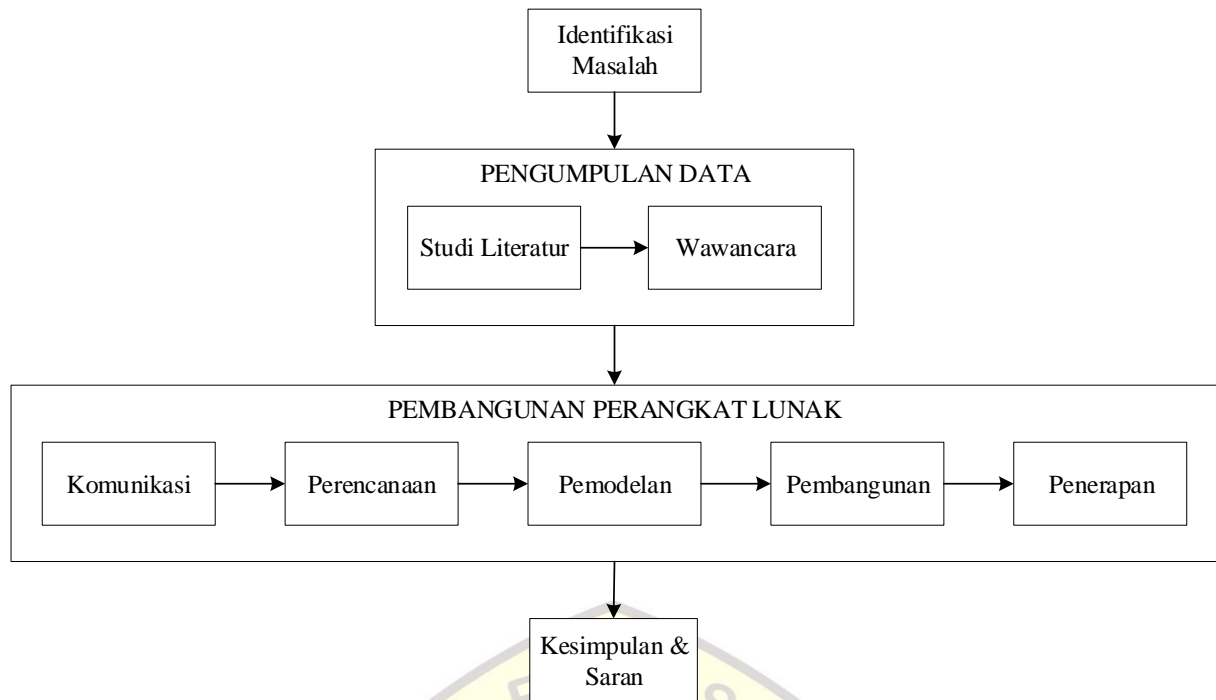
1. Keamanan sistem dan jaringan diasumsikan baik dan tidak ada gangguan.
2. Aplikasi hanya dijalankan pada jaringan intranet.
3. Tidak menangani masalah pembayaran kepada supplier.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas akhir

Metodologi penelitian merupakan sekumpulan kegiatan untuk menyelidiki/ menyelesaikan suatu masalah atau tata cara/tahapan dalam melakukan sebuah penelitian. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan jenis pendekatan deskriptif.

Metode deskriptif yaitu metode-metode penelitian yang memusatkan perhatian pada masalah-masalah dan fenomena yang bersifat aktual pada saat penelitian dilakukan, kemudian menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki sebagaimana adanya diiringi dengan interpretasi yang rasional dan akurat.

Penelitian ini akan menggambarkan fakta-fakta dan menjelaskan keadaan dari objek penelitian berdasarkan dengan fakta yang ada dan mencoba menganalisis kebenaran dan data yang diperoleh. Berikut merupakan metodologi dalam menyelesaikan tugas akhir :



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

Dalam tahap analisis menggunakan analisis deskriptif dengan mengumpulkan data yang diperoleh maupun studi pustaka kemudian dideskripsikan dan mengolah dengan menggambarkan data yang telah terkumpul untuk membuat kesimpulan dalam akhir dari penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB 1 : Pendahuluan

Merupakan bab pendahuluan yang berisi garis besar permasalahan yang akan dibahas dan diselesaikan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan seperti latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, batasan tugas akhir, metodologi tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 : Landasan Teori

Berisi teori-teori yang mendukung dan mendasari penulisan ini yaitu mengenai konsep yang diperlukan dalam penelitian.

BAB 3 : Skema Penelitian

Merupakan bagian yang membahas mengenai skema dan langkah analisis untuk pembangunan perangkat lunak supply chain management pada toko FNS.

BAB 4 : Analisis dan Perancangan

Membahas mengenai analisa dan pendefinisian perangkat lunak, mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi perangkat lunak, perancangan perangkat lunak mulai dari perancangan arsitektur, kelas, data, dan antarmuka.

BAB 5 : Konstruksi

Membahas pembangunan perangkat lunak dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

BAB 6 : Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian atau tugas akhir dan saran secara umum dari keseluruhan penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- [ACH10] Achlaq, Mochamad Mizanul, 2011, Manajemen Pengadaan, (online), ([http://zakki.dosen.narotama.ac.id/files/2011/12/7-Manajemen Pengadaan.pdf](http://zakki.dosen.narotama.ac.id/files/2011/12/7-Manajemen%20Pengadaan.pdf), diakses 9 Agustus 2018).
- [BDH09] Hardjowijono, Budiharjo. Hayie Muhammad. Prinsip Dasar dan Kerangka Hukum Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah. Jakarta: Indonesia Procurement Watch, 2009.
- [CDS07] Christopher & Schooner. "Incrementalism: Eroding the Impediments to a Global Public Procurement Market", Journal of International Law, 2007.
- [DAQ11] Daqiqil, Ibnu. "Framework CodeIgniter". Pekanbaru, 2011.
- [ELL16] EllisLab, "CodeIgniter", tersedia : 19 September 2016, Pukul 01.39 WIB, <https://www.codeigniter.com>, 2016
- [GOM11] Gomaa, Hassan, "Software Modeling and Design : UML, Use Cases, Patterns & Software Architectures", Cambridge University Press, Virginia, 2011
- [IST16] ISTQB, "What is waterfall model advantages disadvantages and when to use it", tersedia : 6 Januari 2017, Pukul 02.40 WIB, <http://istqbexamcertification.com/whatis-waterfall-model-advantages-disadvantages-and-when-to-use-it>, 2016
- [ORR13] Orr, Eli, Zadik Yehuda., "Programming with CodeIgniter MVC", Packt Publishing, Birmingham, 2013
- [OWI02] O, Wilbert Galitz., "The Essential Guide To User Interface Design Second Edition", Wiley Computer Publishing, Canada, 2002
- [PRE09] Pressman, Roger, S. Lowe, David. "Web Engineering A Practitioner's Approach", The McGraw-Hill, New York, 2009
- [PRE10] Pressman, Roger, S. "Software Engineering A Practitioner's Approach Seven Edition", The McGraw-Hill, New York, 2010
- [SOI09] Sommerville, Ian. "SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition", Pearson Education, 2009.
- [TDL10] Turban, Efraim & Linda Volonino. Information Technology for Management. Edisi Ketujuh. Asia : John Willey & Sons. 2010.
- [WEE10] Weele, Arjan J. Van. "Purchasing & Supply Chain Management: Analysis, Strategy, Planning and Practice", Cengage Learning EMEA, 2010.

